

Perkuliah Virtual di Masa *Physical Distancing* pada Matakuliah Manajemen PAUD

Syunu Trihantoyo^{1*}, Windasari¹, Supriyanto¹, Moh. Syahidul Haq¹,
Aditya Chandra Setiawan¹

Jurusan Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan,
Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis koresponden

Syunu Trihantoyo

[✉ syunutrihantoyo@unesa.](mailto:syunutrihantoyo@unesa.ac.id)

[ac.id](mailto:syunutrihantoyo@unesa.ac.id)

Abstract

The teaching and learning process is currently presented as online learning to answer challenges in developing the learning process in the era of the industrial revolution 4.0 and physical distancing due to the Covid-19 pandemic. This study aims to develop virtual lectures during the physical distancing period in PAUD management courses. This type of research is development research. The method used in developing the product is the ADDIE model. The methods used in collecting data are observation and questionnaires. The instrument used in collecting data is a questionnaire. The technique used in analyzing the data is descriptive qualitative and quantitative analysis. The results of this study indicate that PAUD Management virtual lectures get “decent” assessment results with an average score of 4.0 from media experts, material experts and also from the results of the initial trials. It was concluded that virtual lectures during the physical distancing period in PAUD management courses were suitable for learning.

Keywords

virtual lectures; physical distancing; PAUD management

Abstrak

Proses belajar mengajar saat ini disajikan dalam bentuk pembelajaran *online* untuk menjawab tantangan dalam mengembangkan proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0 dan juga *physical distancing* akibat pandemi *Covid-19*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan perkuliahan virtual di masa *physical distancing* pada mata kuliah manajemen PAUD. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Metode yang digunakan dalam mengembangkan produk yaitu model ADDIE. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkuliahan virtual Manajemen PAUD mendapatkan hasil penilaian yang “layak” dengan skor rata-rata 4,0 dari ahli media, ahli materi dan juga dari hasil uji coba tahap awal yang dilakukan. Disimpulkan bahwa perkuliahan virtual di masa *physical distancing* pada mata kuliah manajemen PAUD layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci

kuliah maya; jarak fisik; manajemen PAUD

PENDAHULUAN

Di dalam beberapa tahun terakhir ekspansi pertumbuhan penggunaan ICT (*Information and Communication Technology*) di berbagai sektor pendidikan sangat signifikan. Institusi pendidikan tinggi memiliki tantangan dalam menanggapi globalisasi dan modernisasi teknologi dan informasi (Lynch et al., 2021; Sharma & Srivastava, 2020). Institusi pendidikan tinggi semakin memperluas layanan dalam menangkap peluang tersebut. Institusi pendidikan semakin banyak menggunakan strategi penyampaian *blended-learning* dalam proses perkuliahan. Model pembelajaran ini menciptakan fleksibilitas untuk mengakses konten pembelajaran kapan saja, dimana saja dan darimana saja yang akan memberikan dampak terhadap efektifitas biaya (Maarop & Embi, 2016; Tika & Agustiana, 2021). Universitas negeri

© 2022 Syunu Trihantoyo, Windasari, Supriyanto, Moh. Syahidul Haq, Aditya Chandra Setiawan

Cara mengutip: Trihantoyo, S., Windasari, W., Supriyanto, S., Haq, M. S., & Setiawan, A. C. (2022). Perkuliahan Virtual di Masa *Physical Distancing* pada Matakuliah Manajemen PAUD. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 7(1), 37-45. <http://dx.doi.org/10.17977/um027v7i12022p037>

Surabaya bersama dengan 6 universitas LPTK (Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan) lainnya (Universitas Negeri Surabaya, Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Sam Ratulangi, Universitas Gorontalo, Universitas Lambung Mangkurat, Universitas Tanjungpura Pontianak, dan Universitas Syiah Kuala Aceh) sudah mulai menerapkan proses pembelajaran *e-learning*. Proses pembelajaran *e-learning* ini menangkap arah pembelajaran di era disrupsi dan juga menjawab pembelajaran di era revolusi industri 4.0.

Pembelajaran *blended learning* adalah sebuah strategi yang digunakan untuk perkuliahan di masa *physical distancing* dan menghadapi *new normal* (Hidayati et al., 2020; Tika & Agustiana, 2021). Pandemi *covid-19* telah membawa perubahan pola pikir dan pola belajar di insitusi pendidikan tinggi (Maulana, 2021; Sundarasen et al., 2020). Menghadapi era *new normal* pembelajaran berkonsep *blended learning* menjadi salah satu solusi dan strategi yang tepat untuk implikasi di proses pembelajaran pendidikan tinggi. Meminimalisir terjadinya kontak fisik dengan pembelajaran online tetapi juga mulai bersiap untuk kembali menjalani aktifitas normal melalui tatap muka dengan frekuensi yang tidak terlalu banyak. *Blended learning* sebagai kesempatan untuk mengintegrasikan kemajuan inovatif dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran *online* dengan interaksi dan partisipasi yang ditawarkan dalam pembelajaran tradisional terbaik (Purba, 2021; Sefriani et al., 2021).

Beberapa hasil penelitian juga mendukung pentingnya pengembangan *blended learning*. Hasil penelitian sebelumnya menemukan bahwa program *blended learning* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar (Jalinus et al., 2021; Wulandari et al., 2020). Pembelajaran daring mengacu pada proses pembelajaran yang terjadi di kelas maya yang berada dalam *cyberspace* melalui jaringan internet. Dengan menerapkan pembelajaran daring, mahasiswa dapat mempelajari bahan belajar sendiri atau jika diperlukan mahasiswa meminta bantuan dalam bentuk interaksi yang difasilitasi oleh komputer (Baragash & Al-Samarraie, 2018; Setiawan et al., 2019).

Sistem pembelajaran daring dalam mata kuliah manajemen PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dirancang dengan menggunakan proses *blended learning*. Istilah *blended learning* menjadi sangat populer dalam model pembelajaran saat ini, utamanya di pendidikan tinggi. Secara umum, *blended learning* memiliki tiga makna antara lain pertama, perpaduan/integrasi pembelajaran tradisional dengan pendekatan berbasis web *online* (Thambu et al., 2021; Yustina et al., 2020). Kedua, kombinasi media dan peralatan (misalnya buku teks) yang digunakan dalam lingkungan *e-learning*. Ketiga, kombinasi dari sejumlah pendekatan belajar-mengajar terlepas dari teknologi yang digunakan (Galvis, 2018; Kintu et al., 2017). Pokok bahasan sistem pembelajaran daring dalam matakuliah Manajemen PAUD cakup berbagai aspek, diantaranya ruang lingkup manajemen PAUD, pengembangan visi, misi, dan tujuan organisasi, analisis nilai-nilai organisasi, SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) *analysis*, lingkungan internal dan eksternal organisasi, lingkungan internal-eksternal atau SWOT dari contoh kasus, faktor kunci keberhasilan organisasi, strategi pilihan dan implementasinya, tujuan, sasaran, dan strategi organisasi, strategi dalam pengambilan keputusan, implementasi strategi organisasi, konsep *balanced scorecard*, dan evaluasi strategi.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa pembelajaran *blended* berdampak pada kegiatan pembelajaran yang fleksibel sehingga memudahkan siswa dalam belajar (Grønlien et al., 2021; Suma et al., 2020). Temuan penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa *blended learning* dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa (Geng et al., 2019; Lapitan et al., 2021). Disimpulkan bahwa penggunaan *blended learning* efektif untuk diimplementasikan pada matakuliah manajemen PAUD. Pada pembelajaran daring, rancangan pengembangan media interaktif berupa kuis dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam forum diskusi akan menjadi tolak ukur kesuksesan implementasinya. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan perkuliahan virtual di masa *physical distancing* pada mata kuliha manajemen PAUD. Diharapkan pengembangan perkuliahan virtual di masa *physical distancing* dapat membantu siswa dalam belajar.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Model pengembangan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) (Ayu et al., 2015). Model ini sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Langkah-langkah pengembangan dalam pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan disajikan pada Gambar 1.

Tahap analisis adalah dasar dari proses *instructional design*. Pada tahap ini, desainer pembelajaran menganalisis dan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, sumber permasalahan, dan menentukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan. Tahap analisis dan desain sangat penting untuk memastikan

Tabel. 1 Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek yang diamati
1	Aksesibilitas <i>website e-learning</i>
2	Pengoperasian menu utama (<i>dashborad</i>) <i>e-learning</i>
3	Penggunaan menu <i>user (sign up and log in)</i>
4	Penggunaan menu soal latihan
5	Penggunaan menu <i>download</i> materi perkuliahan
6	Penggunaan forum diskusi
7	Kecepatan fungsi navigasi/tombol
8	Kesederhanaan dan kemenarikan konten <i>e-learning</i>
9	Kualitas visual (<i>gambar, flowchart</i>)
10	Kejelasan tampilan media bergerak (<i>animasi, movie</i>)
11	Kejelasan suara audio
12	Penggunaan tata <i>layout e-learning</i>
13	Pemilihan jenis dan ukuran huruf

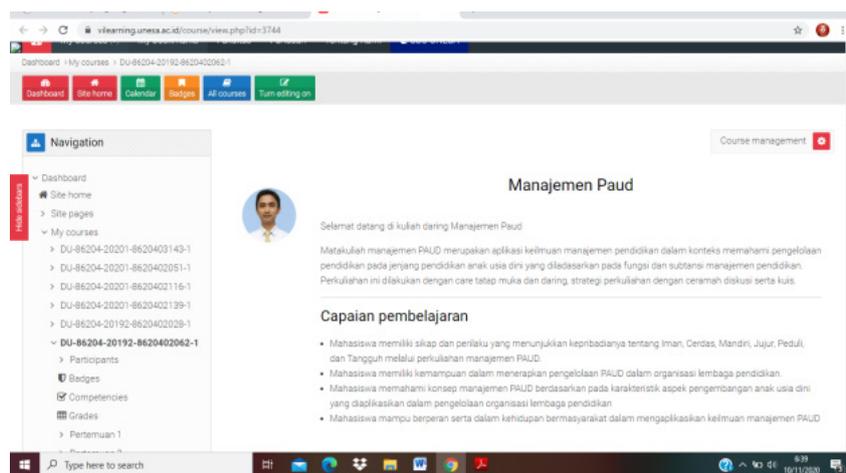


Gambar 1. Proses Pengembangan ADDIE Model (Ayu et al., 2015).

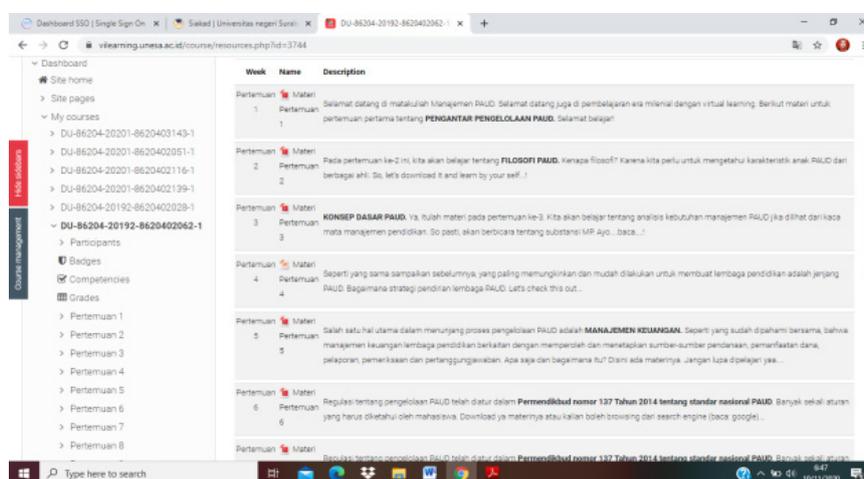
efektivitas program *e-learning* dan motivasi partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran daring. Menganalisis kebutuhan peserta didik dan konten pembelajaran, dan menemukan campuran yang tepat dari kegiatan pembelajaran dan solusi teknis sangat penting untuk menciptakan kursus yang efektif dan menarik. Tahap kedua adalah *design*, yaitu tahapan yang merupakan kelanjutan dari tahap analisis sebelumnya. Pada tahap ini ditentukan tujuan pembelajaran (*learning objectives*) yang akan dicapai oleh peserta didik/mahasiswa serta menentukan strategi pembelajarannya.

Tahap ketiga yaitu *development*, tahap ini bertujuan untuk menyusun dan mengintegrasikan bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, desainer akan mengembangkan semua aspek yang terkait dengan aktivitas pembelajaran, baik yang berupa *hardware* (perangkat keras) atau *software* (perangkat lunak). Konten *e-learning* harus disiapkan dan disajikan agar efektif. Teknik pengajaran harus digunakan secara kreatif untuk mengembangkan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi mahasiswa.

Tahap keempat yaitu *implementation* dimana pada tahap ini merupakan tahap aktivitas pembelajaran sebagaimana yang telah didesain sebelumnya. Aktivitas pembelajaran bisa dalam bentuk tatap muka atau secara *online (e-learning)*. Fungsi dari tahap ini adalah penyampaian pembelajaran secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebelum melakukan tahapan implementasi, maka perlu dilakukan tahapan uji coba yang terdiri dari 3 tahapan, yakni pertama, uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Kedua, uji coba lapangan (*main field testing*). Ketiga, uji pelaksanaan lapangan. Ketiga tahap tersebut selalu diawali dengan *review* oleh ahli, yakni ahli pembelajaran daring, dan ahli isi bidang studi. Ahli isi bidang studi, diharapkan dapat memberikan masukan tentang kebenaran isi, kekinian, dan organisasi isi bidang studi.



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama Vilearn UNESA



Gambar 2. Tampilan Materi Pembelajaran

Tahap yang terakhir yaitu evaluation dimana yang bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilakukan. Dengan demikian, kita dapat mengukur efektivitas dan efisiensi pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil evaluasi pembelajaran digunakan sebagai masukan untuk rancangan program pembelajaran berikutnya. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. kisi-kisi instrument disajikan pada Tabel 1. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

HASIL

Tahap pertama, analisis. Tahapan pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis konten pembelajaran virtual matakuliah Manajemen PAUD. Pada tahapan ini, penelitian ini telah menganalisis kebutuhan awal, analisis konten pembelajarn, tujuan pembelajaran dan strategi pembelajaran yang digunakan. Dalam pengembangan konten diperlukan analisis kebutuhan materi, media dan waktu yang digunakan. Untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif, desain materi dikatikan dengan isu-isu pendidikan PAUD dan juga pendidikan multikultural di lembaga PAUD.

Kedua, desain, Dari aspek materi/konten pembelajaran dilakukan identifikasi tugas dan topik yang digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran *online* adalah pembelajarn yang *student centerend* dengan optimalisasi proses pembelajaran mandiri dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam pencarian referensi mahasiswa. Adapun CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) dari matakuliah manajemen PAUD telah disusun sebagai berikut. Pertama, mampu memahami konsep dasar manajemen PAUD. Kedua, mampu memahami pemikiran tokoh pendidikan tentang AUD (Anak Usia Dini). Ketiga, mampu mengimplementasikan manajemen PAUD meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan evaluasi. Keempat, mampu menganalisis 8 standart pendidikan di PAUD. Kelima, mampu menganalisis pengelolaan program PAUD. Keenam, mampu menganalisis pembaharuan PAUD melalui isu-isu manajemen PAUD terkini.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang diamati	Hasil Penilaian	
		Nilai	Kategori
1	Aksesibilitas <i>website e-learning</i>	4	Baik
2	Pengoperasian menu utama (<i>dashborad</i>) <i>e-learning</i>	4	Baik
3	Penggunaan menu <i>user (sign up and log in)</i>	4	Baik
4	Penggunaan menu soal latihan	4	Baik
5	Penggunaan menu <i>download</i> materi perkuliahan	4	Baik
6	Penggunaan forum diskusi	3	Cukup
7	Kecepatan fungsi navigasi/tombol	4	Baik
8	Kesederhanaan dan kemenarikan konten <i>e-learning</i>	3	Cukup
9	Kualitas visual (gambar, <i>flowchart</i>)	4	Baik
10	Kejelasan tampilan media bergerak (animasi, <i>movie</i>)	3	Cukup
11	Kejelasan suara audio	4	Baik
12	Penggunaan tata layout <i>e-learning</i>	4	Baik
13	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	4	Baik
Jumlah		52	
Rata-rata		4	Baik

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian	
		Nilai	Kategori
1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	4	Baik
2	Kesesuaian capaian pembelajaran dengan materi	4	Baik
3	Variansi penyajian informasi/materi	4	Baik
4	Kemenarikan materi untuk meningkatkan motivasi mahasiswa	4	Baik
5	Tingkat kesulitan soal latihan yang disajikan	4	Baik
6	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal laithan	3	Cukup
7	Kualitas isi materi	4	Baik
8	Struktur dan urutan penyajian materi	4	Baik
9	Keluasan materi yang disajikan	4	Baik
10	Kedalaman materi yang disajikan	5	Sangat Baik
11	Kesesuaian materi dengan CPL dan CPMK	4	Baik
12	Kemutakhiran/updating daftar rujukan	4	Baik
13	Kelugasan bahasa	4	Baik
14	Kesesuaian gaya bahasa dengan tingkat berfikir mahasiswa	3	Cukup
15	Ketepatan pemilihan redaksi/istilah	4	Baik
16	Penyajian dafar istilah sulit (<i>glossarium</i>)	4	Baik
17	Ketepatan ejaan materi	5	Sangat Baik
Total		68	
Rata-rata		4	Baik

Ketiga, pengembangan. Pada tahap *development* ini telah tersusun materi beserta metode dan media yang digunakan. Pengembangan virtual yang dilakukan dalam penelitian ini mengoptimalkan penggunaan *platform online learning* yang dimiliki oleh Universitas Negeri Surabaya yaitu Vilearn UNESA. Pada tahapan design sebelumnya telah disusun rencana tatap muka pembelajaran secara virtual. Proses pembelajaran virtual ini beberapa pertemuan didesain secara *sinkronus* dan sebagian pertemuan didesain dengan pembelajaran *asinkronus*. Pada tahap ini juga dilakukan pengembangan materi pembelajaran. Materi yang akan digunakan pada proses pembelajarn Manajemen PAUD

Tabel 4. Hasil Uji Coba Lapangan.

No	Aspek yang diamati	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Kemenerikan materi untuk meningkatkan motivasi mahasiswa	34	4,25	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan	29	3,63	Baik
3	Kualitas isi materi	36	4,5	Sangat Baik
4	Keluasan materi yang disajikan	36	4,5	Sangat Baik
5	Kedalaman materi yang disajikan	34	4,25	Sangat Baik
6	Kelugasan bahasa	30	3,75	Baik
7	Kesesuaian gaya bahasa dengan tingkat berfikir mahasiswa	27	3,38	Baik
8	Aksesibilitas <i>website e-learning</i>	30	3,75	Baik
9	Pengoperasian menu utama (<i>dashborad e-learning</i>)	36	4,5	Sangat Baik
10	Penggunaan menu soal latihan	28	3,5	Baik
11	Penggunaan menu <i>download</i> materi perkuliahan	30	3,75	Baik
12	Penggunaan forum diskusi	28	3,5	Baik
13	Kualitas visual (gambar, <i>flowchart</i>)	39	3,63	Baik
14	Kejelasan tampilan media bergerak (animasi, <i>movie</i>)	36	4,5	Sangat Baik
15	Kejelasan suara audio	34	4,25	Sangat Baik
16	Penggunaan tata <i>layout e-learning</i>	36	4,5	Sangat Baik
17	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	32	4	Baik
	Jumlah	545	68,125	
	Rata-rata	32,06	4,01	Baik

Keterangan:

1. Jumlah subjek uji pelaksanaan lapangan sebanyak 8 orang mahasiswa
2. Jumlah butir soal sebanyak 17 soal dengan skor tertinggi 5 dan skor terendah 1
3. Kolom jumlah dalam tabel menunjukkan akumulasi dari rata-rata skor pada tiap aspek.
4. Rata-rata menunjukkan hasil pembagian dari jumlah rata-rata tiap aspek dengan jumlah aspek yang diamati sehingga dapat ditentukan kriteria berdasarkan rata-rata skor keseluruhan. tersebut.

disusun kedalam Bahan Ajar Mengajar. Hasil pengembangan disajikan pada Gambar 1.

Pada tahap ini juga dilakukan pengembangan materi pembelajaran. Materi yang akan digunakan pada proses pembelajarn Manajemen PAUD disusun kedalam Bahan Ajar Mengajar. Bahan Ajar ini yang nantinya akan digunakan sebagai buku panduan selama menempuh pembelajaran satu semester. Selain itu terdapat materi-materi pendukung untuk menambah bahan pengayaan mahasiswa. Hasil pengembangan materi pembelajaran disajikan pada Gambar 2.

Tahap ketiga, implementasi. Pada tahapan implementasi, kegiatan yang harus dilakukan terlebih dahulu uji validitas terhadap produk yang dikembangkan. Validator yang dipilih untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan adalah ahli dari media pembelajaran dan ahli dari manajemen pendidikan. Validator akan diberikan instrumen untuk menilai dari segi isi/substansi materi dan tampilan sistem perkuliahan virtual yang dikembangkan. Instrumen tersebut yang akan dianalisis untuk mengukur apakah produk ini valid atau tidaknya.

Validasi ahli media dilakukan setelah menyelesaikan pengembangan produk awal *e-learning* pada pembelajaran Manajemen PAUD dengan topik pembahasan konsep manajemen PAUD. Pada tahap ini produk pengembangan divalidasi dan diberi pertimbangan oleh ahli. Validasi ahli media meliputi 2 aspek yaitu, aspek fungsional dan aspek tampilan. Data kedua aspek tersebut disajikan pada Tabel 2.

Skor rata-rata pada aspek fungsional dan tampilan adalah 4,0 dan dikategorikan baik. Dari beberapa aspek yang diamati yang mendapat penilaian cukup adalah functionality dari forum diskusi di Vilearn UNESA. Selain itu, konten dinilai cukup menari oleh validator dan tampilan animasi juga masih mendapatkan penilaian yang cukup. Selebihnya mulai dari askes *website*, kejelasan audio, *download* soal latihan dan menu *download* materi mendapatkan penilaian yang baik. Indikator yang mendapat penilain baik lainnya yaitu kemenarikan sajian animasi dan kesesuaian animasi dengan materi dan juga proporsi *layout* bagian materi pembelajaran dan kesesuaian pemilihan jenis huruf.

Validasi ahli materi dilakukan setelah menyelesaikan pengembangan produk awal *e-learning* pada pembelajaran Manajemen PAUD dengan topik pembahasan konsep Manajemen PAUD. Pada tahap ini produk pengembangan divalidasi dan diberi pertimbangan oleh ahli. Kegiatan validasi dilakukan 1 tahap dan media dinyatakan layak tanpa revisi. Validasi ahli materi tahap 1 meliputi 3 aspek yaitu, aspek pembelajaran, materi dan bahasa, dan komunikasi. Data ketiga aspek tersebut hasilnya disajikan pada Tabel 3.

Skor rata-rata pada segi materi adalah 4 dan dikategorikan baik. Indikator yang mendapat skor sangat baik yaitu kedalaman materi dan ketepatan ejaan materi yang disusun. Indikator yang mendapat skor baik yaitu kejelasan rumusan tujuan pembelajaran, kesesuaian capaian pembelajaran dengan materi, variasi penyajian informasi/materi, kemenarikan materi untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dan beberapa indikator lainnya. Indikator yang mendapat skor cukup yaitu kejelasan petunjuk mengerjakan soal dan kesesuaian gaya bahasa dengan tingkat berfikir mahasiswa. Uji coba lapangan awal terhadap *e-learning* pembelajaran IPA materi konsep dasar Manajemen PAUD melibatkan 8 orang mahasiswa angkatan 2018 Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Pemilihan subjek uji coba lapangan awal dilakukan oleh peneliti secara *random*. Hasil uji coba lapangan disajikan pada Tabel 4.

Pada tahap uji coba lapangan awal mahasiswa memberikan apresiasi yang bagus terhadap pembelajaran virtual Manajemen PAUD yang telah dikembangkan dengan penilaian baik. Uji coba lapangan awal dilakukan untuk subjek penelitian mahasiswa Manajemen Pendidikan Angkatan 2018. Dalam pelaksanaan uji coba lapangan awal yang dilakukan sebagian besar mahasiswa sudah familiar dengan akses Vilearn UNESA meskipun ada beberapa yang masih jarang menggunakan Vilearn UNESA. Penilaian mahasiswa secara keseluruhan dari 17 aspek yang dinilai memperoleh skor 4,01 dengan kriteria baik. Setelah pelaksanaan uji coba lapangan awal, siswa memberikan masukan untuk mempermudah menu *download* soal latihan.

Berdasarkan hasil analisis data, didapatkan bahwa pengembangan perkuliahan virtual di masa *physical distancing* pada Matakuliah Manajemen PAUD mendapatkan kualifikasi baik. Disimpulkan bahwa perkuliahan virtual di masa *physical distancing* pada Matakuliah Manajemen PAUD layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor. Pertama, perkuliahan virtual di masa *physical distancing* dapat membantu mahasiswa dalam pembelajaran. Pengembangan *blended learning* ini disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran sehingga memudahkan dalam belajar. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa pengembangan *blended* yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar (Korkmaz & Karakus, 2019; Tika & Agustiana, 2021). Kedua, perkuliahan virtual di masa *physical distancing* dapat memotivasi siswa dalam belajar. Peningkatan motivasi belajar siswa disebabkan karena pada pembelajaran juga difasilitasi dengan media pembelajaran menarik yang meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Ikhtiarini et al., 2021; Maarop & Embi, 2016). Disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran virtual pada matakuliah Manajemen PAUD dapat membantu siswa dalam belajar.

SIMPULAN

Hasil penilaian ahli media, validasi ahli materi dan uji coba lapangan awal, pembelajaran virtual pada matakuliah Manajemen PAUD mendapatkan kualifikasi baik. Disimpulkan bahwa pembelajaran virtual pada matakuliah Manajemen PAUD layak digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ayu, G., Mega, M., Sudhita, I. W. R., & Suwatra, I. I. W. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Agama Hindu Dengan Model ADDIE untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Eductech Undiksha*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jeu.v3i1.5869>
- Baragash, R. S., & Al-Samarraie, H. (2018). Blended learning: Investigating the influence of engagement in multiple learning delivery modes on students' performance. *Telematics and Informatics*, 35(7), 2082–2098. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.07.010>
- Galvis, Á. H. (2018). Supporting decision-making processes on blended learning in higher education : literature and good practices review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(25), 1–38. <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0106-1>
- Geng, S., Law, K. M. Y., & Niu, B. (2019). Investigating self-directed learning and technology readiness in blending learning environment. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 17. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0147-0>

- Grønlien, H. K., Christoffersen, T. E., Ringstad, Ø., Andreassen, M., & Lugo, R. G. (2021). A blended learning teaching strategy strengthens the nursing students' performance and self-reported learning outcome achievement in an anatomy, physiology and biochemistry course – A quasi-experimental study. *Nurse Education in Practice*, 52(June 2020). <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2021.103046>
- Hidayati, A. N., Dewi, N. S. N., Nurhaedin, E., & Rosmala, D. (2020). The Effect of Google Classroom in Blended Learning on University Students English Ability. *J-SHMIC : Journal of English for Academic*, 7(1), 66–76. [https://doi.org/10.25299/jshmic.2021.vol8\(1\).6216](https://doi.org/10.25299/jshmic.2021.vol8(1).6216)
- Ikhtiarini, R. U., Utomo, S. W., & Sulistyowati, N. W. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Akuntansi Dasar. *Tangible : Jurnal Akuntansi Multiparadigma*, 6(1), 102–110. <https://doi.org/10.47221/tangible.v6i1.138>
- Jalinus, N., Verawardina, U., Azis Nabawi, R., & Darma, Y. (2021). Developing Blended Learning Model in Vocational Education Based On 21st Century Integrated Learning and Industrial Revolution 4.0. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(8), 1239–1254. <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i9.3480>
- Kintu, M. J., Zhu, C., & Kagambe, E. (2017). Blended learning effectiveness : the relationship between student characteristics , design features and outcomes. *International Journal of Educational*, 14(7), 1–20. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0043-4>
- Korkmaz, O., & Karakus, U. (2019). The Impact of Blended Learning Model on Student Attitudes Towards Geography Course and Their Critical Thinking Dispositions and Levels. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 8(4).
- Lapitan, L. D., Tiangco, C. E., Sumalinog, D. A. G., Sabarillo, N. S., & Diaz, J. M. (2021). An effective blended online teaching and learning strategy during the COVID-19 pandemic. *Education for Chemical Engineers*, 35(May 2020), 116–131. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.01.012>
- Lynch, M., Sage, T., Hitchcock, L. I., & Sage, M. (2021). A heutagogical approach for the assessment of Internet Communication Technology (ICT) assignments in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00290-x>
- Maarop, A. H., & Embi, M. A. (2016). Implementation of Blended Learning in Higher Learning Institutions: A Review of Literature. *ResearchGate*, 9(3), 41. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n3p4>
- Maulana, H. A. (2021). Psychological Impact of Online Learning during the COVID-19 Pandemic: A Case Study on Vocational Higher Education. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(2), 130–139. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i2.833>
- Purba, R. A. (2021). The Effectiveness Combination of Blended Learning and Flipped Classroom with Edmodo as a Digital Media Innovation for Learning From Home. *Journal of Education Technology*, 5(3), 434–442. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.36210>
- Sefriani, R., Sepriana, R., Wijaya, I., & Radyuli, P. (2021). Blended Learning with Edmodo: The Effectiveness of Statistical Learning during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 293–299. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.20826>
- Setiawan, R., Mardapi, D., Pratama, A., & Ramadan, S. (2019). Efektivitas blended learning dalam inovasi pendidikan era industri 4.0 pada mata kuliah teori tes klasik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 148–158. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27259>
- Sharma, L., & Srivastava, M. (2020). Teachers' motivation to adopt technology in higher education. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 12(4), 673–692. <https://doi.org/10.1108/JARHE-07-2018-0156>
- Suma, K., Suwindra, I. N. ., & Sujanem, R. (2020). The Effectiveness of Blended Learning in Increasing Prospective Physics Teacher Students' Learning Motivation and Problem-Solving Ability. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(3), 436–445. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i3.21947>
- Sundarasan, S., Chinna, K., Kamaludin, K., Nurunnabi, M., Baloch, G. M., Khoshaim, H. B., Hossain, S. F. A., & Sukayt, A. (2020). Psychological impact of covid-19 and lockdown among university students in malaysia: Implications and policy recommendations. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. <https://doi.org/10.3390/ijerph17176206>
- Thambu, N., Naidu, N. B. M., & Sukadari. (2021). Developing Higher Order Thinking Skills through Blended Learning among Moral Education Students. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(3), 808–819. <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i3.788>
- Tika, I. N., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). The Effect of a Blended Learning Project Based Learning Model on Scientific Attitudes and Science Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4), 557–566. <https://doi.org/10.23887/IISD.V5I4.39869>
- Wulandari, I. G. A. A. M., Sudatha, I. G. W., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>

Yustina, Syafii, W., & Vebrianto, R. (2020). The effects of blended learning and project-based learning on pre-service biology teachers' creative thinking skills through online learning in the COVID-19 pandemic. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 408–420. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.24706>